

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-TICKETING*
TOUR AND TRAVEL PADA PT. ANNANTA SETUJU GROUP****TUGAS AKHIR**

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Komputer pada
Program Studi Sistem Informasi

Oleh:



ROLLY FAHDIAL

11453105310



UIN SUSKA RIAU

UIN SUSKA RIAU

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU**

2021

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-TICKETING* *TOUR AND TRAVEL* PADA PT. ANNANTA SETUJUGROUP

TUGAS AKHIR

Oleh:

ROLLY FAHDIAL

11453105310

Telah diperiksa dan disetujui sebagai laporan tugas akhir
di Pekanbaru, pada tanggal 19 Juli 2021

Ketua Program Studi

Idris Maia, S.Kom., M.Sc.

NIP. 177905132007102005

Pembimbing

Anofrizen, S.Kom., M.Kom.

NIP. 197401292009011001

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-TICKETING*
TOUR AND TRAVEL PADA PT. ANNANTA SETUJUGROUP**

TUGAS AKHIR


Oleh:

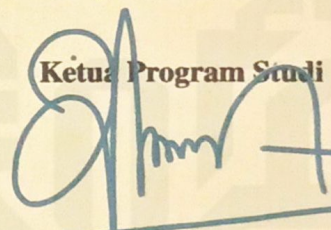
ROLLY FAHDIAL
11453105310

Telah dipertahankan di depan sidang dewan penguji
sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
di Pekanbaru, pada tanggal 03 Juli 2021

Pekanbaru, 03 Juli 2021

Mengesahkan,


Dekan
Dr. Hartono, M.Pd.
NIP. 196403011992031003


Ketua Program Studi
Idria Maita, S.Kom., M.Sc.
NIP. 197905132007102005

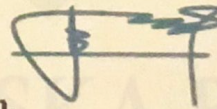
DEWAN PENGUJI:

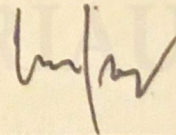
Ketua : Eki Saputra, S.Kom., M.Kom.

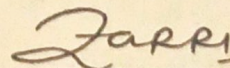
Sekretaris : Anofrizen, S.Kom., M.Kom.

Anggota 1 : Zarnelly, S.Kom., M.Sc.

Anggota 2 : M. Afdal, S.T., M.Kom.











LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL

Tugas Akhir yang tidak diterbitkan ini terdaftar dan tersedia di Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau adalah terbuka untuk umum, dengan ketentuan bahwa hak cipta ada pada penulis. Referensi kepustakaan diperkenankan dicatat, tetapi pengutipan atau ringkasan hanya dapat dilakukan atas izin penulis dan harus dilakukan mengikuti kaedah dan kebiasaan ilmiah serta menyebutkan sumbernya.

Penggandaan atau penerbitan sebagian atau seluruh Tugas Akhir ini harus memperoleh izin tertulis dari Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau. Perpustakaan dapat meminjamkan Tugas Akhir ini untuk anggotanya dengan mengisi nama, tanda peminjaman dan tanggal pinjam pada *form* peminjaman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tugas Akhir ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diadukan dalam naskah ini dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

Pekanbaru, 03 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,

ROLLY FAHDIAL

NIM. 11453105310

UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



LEMBAR PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



Alhamdulillah, Alhamdulillah, Alhamdulillahirobbil'alamin. Segala puji bagi Allah SWT, Tuhan yang Maha Agung dan Maha Tinggi. Sujud syukurku kepersembahkan kepada-Mu, dengan Rahmat dan Rahim-Mu telah kau jadikan aku manusia yang senantiasa berpikir, berilmu, beriman dan bersabar dalam menjalani kehidupan ini. Semoga keberhasilan ini menjadi satu langkah awal bagiku untuk meraih cita-cita besarku.

Dengan lantunan Al-fatihah beriring shalawat serta menadahkan tangan di dalam doa, terimakasih kepersembahkan untuk-Mu. Kupersembahkan karya kecil ini sebagai tanda bakti, hormat, dan rasa terimakasih yang tiada terhingga kepada Ibu dan Ayah yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan, dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat kubalas hanya dengan selebar kertas yang bertuliskan kata cinta dan persembahan. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ibu dan Ayah bahagia.

Ayahanda dan Ibunda tercinta, terimakasih....

Yaa Allah berikanlah balasan setimpal syurga firdaus untuk mereka dan jauhkanlah mereka dari panasnya sengat hawa api neraka-Mu...

Amiiiin yaa Rabbal'alamin...Teruntuk Ibunda dan Ayahanda Tercinta..



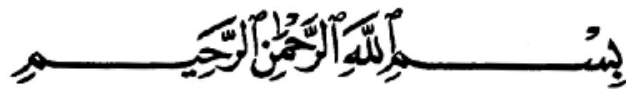
UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh Alhamdulillah Rabbil 'Alamin, puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir dengan judul “RANCANG BANGUN SISTEM INFOMASI E-TICKETING TOUR AND TRAVEL pada PT. Annanta Setuju Group)”. Penulisan Tugas Akhir ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam rangka menyelesaikan studi Strata 1 (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, shalawat beserta salam selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad *Shallallahu Alaihi Wassalam*, mudah-mudahan kita semua selalu mendapat *syafa'at Yaumul Akhir* kelak dan dalam lindungan Allah *Subhanahu Wa Ta'ala Aamiin*.

Dalam penyusunan dan penyelesaian Tugas Akhir ini, penulis menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak akan terwujud dengan baik tanpa adanya bantuan dari semua pihak, untuk itu penulis menyampaikan ucapan terima kasih banyak kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., sebagai Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Bapak Dr. Hartono, M.Pd., sebagai Dekan Fakultas Sains dan Teknologi.
3. Ibu Idria Maita, S.Kom., M.Sc., sebagai Ketua Program Studi Sistem Informasi.
4. Bapak Anofrizen, S.Kom., M.Kom., sebagai dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberikan banyak ilmu, motivasi, semangat dan waktu luangnya, sabar dalam memberikan arahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini dengan baik. “Terimakasih Pak, semoga Allah SWT membalas segala kebaikan dan memberikan rahmat kesehatan, rezeki dan pahala yang tiada putus-putusnya kepada bapak”.
5. Ibu Zarnelly, S.Kom., M.Sc, sebagai Dosen Penguji I pada Tugas Akhir ini yang telah banyak memberikan masukan dan saran.
6. Bapak M. Afdal, S.T, M.Kom, Sebagai Dosen Penguji II yang banyak membimbing serta menasehati penulis.
7. Ibu Meydiantiwi Rahmawita, S.T., M.Kom Sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah menasehati penulis.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Program Studi Sistem Informasi Falkultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Keluarga tercinta Ayahanda Asrillana (Alm) dan Ibunda Dartis, kakakku Yuranda Trifaldo, dan adek Peggy Reflia Utami, terimakasih selalu mencurahkan do'a yang tidak pernah putus, nasihat, motivasi hidup dalam setiap langkah kehidupanku, yang selalu meridhoi setiap jalan yang dipilih. Semoga beliau dalam lindungan Allah SWT dimanapun berada, dan penulis memohon do'a semoga pengorbanan beliau mendapat keridhoan dari Allah. Aamiin.
10. kepada abang angkat Alwizar Awie dan istri beserta anak-anaknya yang telah memberikan bantuan serta motivasi untuk menyelesaikan perkuliahan.
11. Semua teman-teman Program Studi Sistem Informasi khususnya kelas F angkatan 2014, terimakasih telah menjadi teman dalam perjuangan selama perkuliahan.
12. Keluarga besar Deadline Squad yang selalu mensupport penulis dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir."Terimakasih Atas Kebersamaan selama ini suka maupun duka". Terimakasih Afdal, Affan coeg, Arga comel, Aldi, Bangkit palembang, Bibik Weten, Gita Helbalife, Ica Lisuik, Iqbal Sultan, Leha Cerewet, Rizki Motret, Sanak Leo, Suci Manis, Theo Gruop-tect.
13. Kengkawan tongkrongan terakhir putra tansel Gusfa Leo Firnando, S.Kom, Rizki Syahputra, S.Kom, Affan Noor Nasution, Iqbal Rahman, Bangkit Karomah, Bima Alvamiko, yang selalu memberikan semangat, motivasi serta arahan dalam menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini, terimakasih selalu bersabar dan tidak lupa untuk mengingatkan terus menerus agar tidak lalai mengerjakan laporan tugas akhir ini.

Dalam penulisan laporan Tugas Akhir ini, penulis sangat menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang harus diperbaiki dan harus dilakukan analisis ke depan. Untuk itu penulis membuka diri dalam menerima kritik dan saran yang sangat membangun dari semua pihak untuk pembaca untuk disampaikan ke e-mail rolly.fahdial@students.uin-suska.ac.id.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarokatu

Pekanbaru, 19 Juli 2021

Penulis,

ROLLY FAHDIAL

NIM. 11453105310



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-TICKETING* TOUR AND TRAVEL PADA PT. ANNANTA SETUJU GROUP

ROLLY FAHDIAL
NIM: 11453105310

Tanggal Sidang: 03 Juli 2021
Periode Wisuda:

Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
Jl. Soebrantas, No. 155, Pekanbaru

ABSTRAK

PT. Annanta Setuju Group merupakan perusahaan dalam bidang jasa transportasi. Saat ini sistem pemesanan tiket pada PT. Annanta Setuju Group menggunakan proses via telepon seluler, dan pemesanan secara langsung datang ke kantor travel. Berdasarkan data wawancara dari pemilik perusahaan Bapak Nanda Harifon menyatakan bahwa yang menjadi masalah terbesar adalah untuk pemesanan tiket masih dilakukan dengan mencatat dalam buku jadwal keberangkatan, pemesanan nomor bangku yang sering terkukar yang menyebabkan calon penumpang melakukan *complaint* kepada pihak kantor. Untuk mengatasi masalah ini penulis bermaksud memberikan solusi dari permasalahan yang telah dijabarkan, dengan merancang dan membangun suatu Sistem informasi *e-ticketing tour* dan travel berbasis website dengan memberikan fitur-fitur kemudahan agar ketika penumpang memesan tiket dan rekap data bulanan tidak perlu lagi dicatat dalam buku jadwal keberangkatan. Berdasarkan hasil uji dengan metode *user acceptance test* (UAT) menunjukkan tingkat penerimaan pengguna sebesar 83,57%.

Kata Kunci: Pemesanan Tiket, Travel dan *Tour Waterfall*, Website.

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DESIGN OF INFORMATION SYSTEM E-TICKETING TOUR AND TRAVEL AT PT. ANNANTA SETUJU GROUP

ROLLY FAHDIAL
NIM: 11453105310

Date of Final Exam: July 03th 2021
Graduation Period:

Department of Information System
Faculty of Science and Technology
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau
Soebrantas Street, No. 155, Pekanbaru

ABSTRACT

PT. Annanta Agree Group is a company in the field of transportation services. Currently the ticket booking system at PT. Annanta Agree Group uses a process via mobile phones, and direct bookings come to the travel office. Based on interview data from the owner of the company, Mr. Nanda Harifon stated that the biggest problem was that ticket reservations were still made by noting in the departure schedule book, seat number reservations were often confused which caused prospective passengers to complain to the office. To overcome this problem the author intends to provide a solution to the problems that have been described, by designing and building a data verification information system for ordering seat numbers in booking website-based tour and travel tickets by providing convenience features so that when passengers order tickets and monthly data recaps no longer need to be recorded in the departure schedule book. Based on the test results using the User Acceptance Test (UAT) method, the user acceptance rate is 83.57%.

Keywords: *Ticket Booking, Travel and Tour, Waterfall, Website*

UIN SUSKA RIAU

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR HAK ATAS KEKAYAAN INTELEKTUAL	iv
LEMBAR PERNYATAAN	v
LEMBAR PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR SINGKATAN	xvii
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	4
1.5 Manfaat	4
1.6 Sistematika Penulisan	4
LANDASAN TEORI	6
2.1 Sistem	6
2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Pengertian Informasi	7
2.2 Pengertian Sistem Informasi	8
2.2.1 Komponen Sistem Informasi	8
2.2.2 Manfaat Sistem Informasi	9

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

© Hak cipta dilindungi undang-undang
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.2.3	Pengertian Analisa	10
2.2.4	Pengertian Perancangan	10
2.2.5	Pengertian Analisa dan Perancangan	10
2.2.6	Fungsi Analisa dan Perancangan	10
2.3	Metode <i>Waterfall</i>	10
2.4	<i>Object Oriented Analysis Design</i> (OOAD)	13
2.5	<i>JQuery</i>	13
2.6	<i>Bootstrap</i>	14
2.7	<i>Unified Modelling Language</i> (UML)	15
2.7.1	Diagram-Diagram UML	15
2.7.2	<i>Class Diagram</i>	16
2.7.3	<i>Use Case Diagram</i>	16
2.7.4	<i>Activity Diagram</i>	17
2.7.5	<i>Sequence Diagram</i>	18
2.8	Penelitian terdahulu	18
3	METODOLOGI PENELITIAN	23
3.1	Tahap Perencanaan	23
3.2	Tahap Pengumpulan Data	24
3.3	Tahap Analisa dan Perancangan Sistem	25
3.4	Tahap Implementasi dan Pengujian Sistem	25
3.5	Tahap Dokumentasi	26
4	ANALISA DAN PERANCANGAN	27
4.1	<i>User Requirements</i>	27
4.1.1	Analisa Sistem Berjalan	27
4.1.2	Identifikasi Permasalahan	27
4.2	Sistem yang Berjalan	28
4.3	Alur Sistem Usulan	28
4.4	Perancangan sistem menggunakan UML	29
4.4.1	<i>Use Case Diagram</i>	29
4.4.2	<i>Activity Diagram</i>	31
4.4.3	<i>Sequence Diagram</i>	35
4.4.4	<i>Class Diagram</i>	38
4.5	Perancangan <i>Database</i>	38
4.6	<i>Detail Design</i>	41
4.7	Struktur Menu Sistem	41
4.8	Perancangan <i>Interface</i>	42



5	IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	54
5.1	Implementasi Sistem	54
5.2	Lingkungan Implementasi	54
5.2.1	Spesifikasi Perangkat Keras	54
5.2.2	Spesifikasi Perangkat Lunak	55
5.3	Batasan Implementasi	55
5.4	Implementasi Tampilan <i>Interface</i> Sistem	55
5.5	Pengujian Sistem	68
5.5.1	Pengujian Metode <i>Blackbox</i>	68
5.5.2	<i>Acceptance Test Execution</i>	70
6	PENUTUP	73
6.1	Kesimpulan	73
6.2	Saran	73
	DAFTAR PUSTAKA	
	LAMPIRAN A HASIL WAWANCARA	A - 1
	LAMPIRAN B OBSERVASI LAPANGAN	B - 1
	LAMPIRAN C HASIL PENGUJIAN UNIT ACCEPTANCE TESTING	C - 1

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Model umum sistem	7
2.2	Struktur model <i>waterfall</i>	11
3.1	Metodologi penelitian	23
4.1	Sistem pemesanan tiket sedang berjalan	28
4.2	<i>Use case diagram</i> pemesanan tiket	29
4.3	<i>Use case diagram</i> login	31
4.4	<i>Use case diagram</i> jadwal	32
4.5	<i>Use case diagram</i> tiket	32
4.6	<i>Use case diagram</i> tiket	33
4.7	<i>Use case diagram</i> laporan	33
4.8	<i>Use case diagram</i> cek jadwal	34
4.9	<i>Use case diagram</i> cek tiket	34
4.10	<i>Use case diagram</i> cetak bukti pemesanan	35
4.11	<i>Use case diagram</i> <i>complain</i>	35
4.12	<i>Sequence diagram</i> login admin	36
4.13	<i>Sequence diagram</i> login user	36
4.14	<i>Sequence diagram</i> profil	37
4.15	<i>Sequence diagram</i> cara pemesanan	37
4.16	<i>Sequence diagram</i> hubungi admin	37
4.17	<i>Sequence diagram</i> cek jadwal	38
4.18	<i>Class diagram</i> sistem informasi pemesanan tiket	38
4.19	Struktur menu <i>admin</i>	42
4.20	Struktur menu <i>user</i>	42
4.21	Tampilan <i>login</i>	43
4.22	Tampilan menu utama <i>admin</i>	43
4.23	Tampilan menu laporan <i>admin</i>	44
4.24	Tampilan menu laporan	44
4.25	Tampilan menu <i>home</i> konsumen	45
4.26	Tampilan menu profil	45
4.27	Tampilan menu cara pemesanan	46
4.28	Tampilan menu jadwal	46
4.29	Tampilan menu cek tiket	47
4.30	Tampilan menu button pilih nomor bangku	47
4.31	Tampilan menu pilih nomor bangku kelas	48



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4.32	Tampilan menu bangku kelas <i>eksekutive</i> yang sudah diisi	48
4.33	Tampilan menu pilih nomor bangku kelas ekonomi	49
4.34	Tampilan menu bangku kelas ekonomi yang sudah diisi	50
4.35	Tampilan menu data diri penumpang	50
4.36	Data pembayaran tiket	51
4.37	Bukti pembayaran tiket	51
4.38	Bukti sudah melakukan pembayaran	52
4.39	Bukti transaksi / tiket	53
5.1	Tampilan <i>login</i>	56
5.2	Tampilan <i>home</i>	56
5.3	tampilan menu ganti <i>password</i>	57
5.4	Tampilan menu kelas	57
5.5	Tampilan menu tiket	58
5.6	Tampilan jadwal	58
5.7	Tampilan pesan tiket	59
5.8	Tampilan menu pemesanan	59
5.9	Tampilan laporan	60
5.10	Tampilan laporan hari ini	60
5.11	Tampilan menu utama	61
5.12	Tampilan profil	61
5.13	Tampilan menu pemilihan tujuan	62
5.14	Tampilan keberangkatan	62
5.15	Tampilan keberangkatan	63
5.16	Tampilan cek jadwal keberangkatan	63
5.17	Tampilan cek jadwal keberangkatan	64
5.18	Tampilan memesan tiket	64
5.19	Pengisian data pada pemesanan tiket	65
5.20	Tampilan harga tiket kelas eksekutif	65
5.21	Tampilan harga tiket kelas eksekutif	65
5.22	Tampilan pemesanan	66
5.23	Tampilan bukti pemesanan	66
5.24	Tampilan cara pemesanan	67
5.25	Tampilan halaman <i>Wa admin</i>	67
5.26	Tampilan hubungi kami	68

DAFTAR TABEL

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2.1	Simbol <i>class diagram</i>	16
2.2	Simbol diagram <i>use case</i>	17
2.3	Simbol <i>activity diagram</i>	17
2.4	Simbol <i>sequence diagram</i>	18
2.5	Studi literatur	19
4.1	Skenario <i>use case login</i>	30
4.2	<i>Use case</i> buat order tiket	30
4.3	Tabel <i>admin</i>	39
4.4	Tabel kelas	39
4.5	Tabel order	39
4.6	Tabel jadwal	40
4.7	Tabel tiket	40
4.8	Tabel modul	40
4.9	Tabel hubungi	41
4.10	Tabel <i>customer</i>	41
5.1	Spesifikasi minimal perangkat keras komputer/leptop <i>server</i>	54
5.2	Spesifikasi minimal perangkat lunak komputer/leptop <i>server</i>	55
5.3	<i>Form</i> pengujian <i>blackbox</i> halaman <i>web admin</i>	68
5.4	Hasil pengujian <i>blackbox</i> kepengguna	69
5.5	Hasil pengujian <i>blackbox</i> kepengguna	70
5.6	Bobot nilai angket responden	70
5.7	Data jawaban kusioner	70
5.8	Data jawaban kusioner	71
5.9	Data jawaban kusioner	71

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR SINGKATAN

API	: <i>Application Program Interface</i>
ATM	: <i>Automatic Teller Machine</i>
DSS	: <i>Decission Support System</i>
KS	: Kurang Setuju
OOAD	: <i>Object Oriented Analisys Design</i>
OOA	: <i>Object Oriented Analysis</i>
OOD	: <i>Object Oriented Design</i>
PT	: Perseroan Terbatas
SDLC	: <i>System Development Lie Cycle</i>
SIM	: Sistem Informasi Manajemen
S	: Setuju
SS	: Sangat Setuju
TS	: Tidak Setuju
UAT	: <i>Unit Acceptance Testing</i>
UML	: <i>Unified Modeling Language</i>

UIN SUSKA RIAU

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya teknologi komunikasi dan teknologi informasi menjadikan sebuah informasi dapat diperoleh dengan mudah kapanpun dan dimanapun, dengan berkembangnya teknologi telah merubah pola dalam berorganisasi, bisnis dan menjalankan aktivitas lainnya. Teknologi yang berkembang pada saat ini menuntut perusahaan untuk mengembangkan sistem informasi berbasis *online*, sistem informasi ini membuat sistem agar lebih mudah digunakan oleh organisasi serta mampu memenuhi kebutuhan informasi yang cepat dan akurat. Persaingan bisnis diberbagai sektor usaha didukung dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat juga. Seiring dengan perkembangan internet, banyak dibangun sistem yang bersifat *online*, yang memungkinkan seseorang dapat mengaksesnya dari mana saja dan mendapatkan informasi terkini. Salah satu bisnis jasa yang mengutamakan pelayanan tersebut adalah usaha travel yang merupakan salah satu bisnis yang memerlukan bantuan teknologi informasi yang tepat.

Menurut Sujana, Sitanggang, dan Pramono (2018) Sistem informasi jadwal sarana transportasi (SIJATRA) ini merupakan perangkat lunak *mobile* yang berfungsi untuk memberikan informasi mengenai jadwal sarana transportasi, seperti jadwal kereta, jadwal pesawat, dan rute bus yang ada di kota Semarang. Perubahan teknologi informasi saat ini sangatlah pesat. Hal yang penting dari perubahan teknologi ini adalah bagaimana mengelola pemanfaatannya untuk kemudahan bagi penggunaannya agar dapat menunjang kehidupan sehari-hari dalam berbagai bidang kerja. Perkembangan teknologi tersebut sangatlah berpengaruh baik dalam segi kebutuhan di bidang bisnis dan perdagangan, dimana persaingan dunia bisnis sekarang semakin ketat, sehingga menuntut perusahaan bisnis memberikan pelayanan terbaik sesuai dengan kebutuhan konsumen.

Sistem informasi mempunyai peranan yang penting dalam sebuah perusahaan. PT. Annanta setuju *group* sebagai salah satu perusahaan dalam bidang *tour* dan *travel* perlu mengembangkan sistem informasi sebagai konsep media yang membantu perusahaan. Hal ini dilakukan untuk mendukung dan membantu dalam proses pemesanan dan pemasaran. Dengan mengembangkan sistem informasi, pelayanan jasa dan penyampaian informasi yang dilakukan oleh perusahaan akan berlangsung lebih baik. Penyediaan informasi mengenai pelanggan pun menjadi lebih baik dan juga penyaringan pelanggan baru akan menjadi lebih cepat, lebih



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

luas dan lebih transparan.

Proses pemesanan tiket dan pemesanan nomor bangku yang berjalan saat ini masih menggunakan proses via telepon seluler, dan pemesanan secara langsung datang ke kantor travel. Dalam pemesanan tiket secara manual penumpang tersebut datang ke kantor dan menghubungi operator travel dengan menanyakan jadwal keberangkatan pada hari calon penumpang tersebut ingin berangkat dan menanyakan jam keberangkatan mobil dan kantor, operator pun menjelaskan kepada calon penumpang bahwasannya jadwal keberangkatan pada hari tersebut masih tersedia dan calon penumpang tersebut menyampaikan data dirinya kepada operator dengan memberikan informasi nama calon penumpang tersebut, alamat penjemputan calon penumpang, dan nomor telepon calon penumpang yang bisa dihubungi, dan operator pun mencatat data tersebut dalam buku jadwal keberangkatan, begitu pun sebaliknya pemesanan dengan via telepon seluler.

Berdasarkan data wawancara dari pemilik perusahaan Bapak Nanda Harifon menyatakan bahwa yang menjadi masalah terbesar adalah untuk pemesanan tiket masih dilakukan dengan mencatat dalam buku jadwal keberangkatan, pemesanan nomor bangku yang sering terkukar yang menyebabkan calon penumpang melakukan complaint kepada pihak kantor keadaan seperti ini membuat calon penumpang membatalkan keberangkatannya karena kecewanya terhadap pelayanan yang diberikan, dan pihak kantor hanya bisa memberikan penjelasan dan permintaan maaf kepada calon penumpang tersebut dan membuat kerugian terhadap pihak kantor dan pengemudi atau sopir.

Pembatalan keberangkatan penumpang tersebut sangat berpengaruh terhadap keberangkatan mobil karena pihak kantor mencari tambahan penumpang atau penumpang pengganti kepada relasi atau kepada travel lain dengan tujuan keberangkatan yang sama, akibat tersebut seringnya keterlambatan dalam jadwal keberangkatan. Dalam pemesanan tiket penumpang juga sering meminta mobil atau memilih mobil yang ingin dinaiki nya, hal inilah yang menyebabkan tidak teratur nya trip mobil pada setiap keberangkatan dan sering menyebabkan ketidak akuratan data akibat kurang cermatnya manusia (*human error*) sehingga menghambat kinerja karyawan dalam melaksanakan tugasnya.

PT. Annanta setuju *group* merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang jasa transportasi dimana saat ini telah memiliki 2 kantor yaitu di kota Pekanbaru sebagai kantor pusat dan 1 kantor di kota Padang sebagai kantor perwakilan kota Padang. PT. Annanta setuju *group* memiliki rata-rata penumpang sekitar 400-500 penumpang yang dilayani setiap bulannya atau setara dengan 12-16 penumpang perhari, dengan armada mobil Toyota Kijang Innova dan Isuzu Phanter dengan jum-



lah armada keseluruhan sebanyak 13 unit (8 Kijang Innova untuk *class executive* dan 5 Isuzu Phanter untuk *class* ekonomi) dengan tujuan trayek Pekanbaru-Padang dan Padang-Pekanbaru.

Untuk mengatasi masalah ini penulis bermaksud memberikan solusi dari permasalahan yang telah dijabarkan, dengan merancang dan membangun suatu Sistem informasi *e-ticketing tour* dan travel berbasis *website* dengan memberikan fitur-fitur kemudahan agar ketika penumpang memesan tiket dan nomor bangku maka secara otomatis penumpang lain tidak akan bisa memesan pada nomor bangku yang sama, dan rekap data bulanan tidak perlu lagi dicatat dalam buku jadwal keberangkatan.

Diharapkan dengan adanya sistem ini dapat memberikan informasi yang lengkap serta mengurangi kesalahan yang terjadi pada proses yang berjalan selama ini dan dapat digunakan oleh pengguna secara efektif dan menjadi bahan pertimbangan dalam mengambil keputusan.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan membangun suatu sistem informasi *e-ticketing* untuk pemesanan jumlah bangku dalam pemesanan tiket *tour* dan travel berbasis *website* agar dapat membantu meningkatkan kinerja karyawan dan pelayanan dalam melayani pemesanan tiket?
2. Bagaimana merancang dan membangun suatu sistem informasi informasi *e-ticketing* untuk memudahkan konsumen dalam melakukan transaksi pemesanan tiket *tour* dan travel berbasis *website* yang terintegrasi dengan *database*?
3. Bagaimana merancang dan membangun sistem informasi *e-ticketing* untuk meningkatkan kinerja karyawan terutama bagian *admin* yang terintegrasi dengan *database*.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah, yaitu:

1. Penelitian ini dilakukan di PT. Annanta setuju *group* Pekanbaru (kantor pusat), ruang lingkup penelitian hanya dilakukan pada bagian penjadwalan keberangkatan dan pemesanan tiket (operator).
2. Aplikasi di rancang untuk meningkatkan kinerja karyawan terutama pada bagian operator, dan mempermudah pimpinan dalam melakukan pengecekan laporan.
3. Layanan pemesanan tiket, jumlah bangku, hanya bisa digunakan untuk se-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mua jadwal keberangkatan dari kantor Pekanbaru ke seluruh kantor yang ada di Padang dan Pekanbaru.

- Sistem akan dirancang dengan metode pengembangan sistem *waterfall* dan pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*.
- Database* yang digunakan adalah Mysql.
- Pembuatan sistem informasi berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman php.
- Sistem informasi ini dirancang dengan metode *object oriented analys design* (OOAD).

1.4 Tujuan

Tujuan pada penelitian ini adalah:

- Merancang dan membangun suatu sistem informasi pemesanan tiket dan jumlah pesanan bangku untuk meningkatkan pelayanan karyawan terutama operator dalam melayani pembelian tiket
- Untuk mempermudah operator dalam melakukan penjadwalan keberangkatan dan membuat laporan untuk perusahaan.
- Meningkatkan kinerja pada bagian operator dan mempercepat urusan dalam pemesanan tiket.

1.5 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah:

- Memberikan informasi kepada konsumen dan mempermudah dalam menentukan jadwal berangkat dalam pemesanan tiket.
- Hasil penelitian dapat digunakan oleh semua *user* sebagai *website* yang mempermudah konsumen dalam mengetahui *update* terbaru mengenai PT. Annanta setuju *group*.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk pembahasan yang lebih rinci dan terstruktur, maka dalam penulisan tugas akhir ini penulis membagi atas beberapa bab. Secara umum gambaran isi dari masing-masing bab adalah sebagai berikut:

BAB 1. PENDAHULUAN

Berisi penjelasan mengenai: (1) latar belakang; (2) perumusan masalah; (3) pembahasan masalah; (4) tujuan; (5) manfaat; (6) sistematika penulisan.

BAB 2. LANDASAN TEORI

Berisi dasar teori yang mendukung masalah yang sedang dikaji diantaranya berisikan tentang: (1) sistem; (2) pengertian sistem informasi; (3) metode *waterfall*;



(4) *object oriented analysis design (OOAD)*; (5) *JQuery*; (6) *Bootstrap*; (7) *unified modelling language (UML)*; (8) penelitian terdahulu.

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

Berisi tahapan-tahapan penelitian: (1) tahap perencanaan; (2) tahap pengumpulan data; (3) tahap analisa dan perancangan sitem; (4) tahap implementasi dan pengujian sistem; (5) tahap dokumentasi.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

BAB 4. ANALISA DAN PERANCANGAN

Berisi tentang: (1) *user requirements*; (2) sistem yang berjalan; (3) alur sistem usulan; (4) perancangan sistem menggunakan UML; (5) perancangan *database*; (6) *detail design*; (7) struktur menu sistem; (8) perancangan *interface*.

BAB 5. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Berisi tentang pembuatan sistem informasi pengaduan masyarakat program keluarga harapan: (1) implementsi sistem; (2) lingkungan impelementasi; (3) batasan implementasi (4) implementasi tampilan *interface* sistem. (5) pengujian sistem

BAB 6. PENUTUP

Berisi tentang: (1) kesimpulan; (2) saran.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Sistem

Suatu sistem adalah suatu kumpulan dari beberapa komponen yang saling berinteraksi antara satu dengan lain dalam mencapai suatu tujuan tertentu (Mac Leod dan Palaretti (2009)). Definisi ini cocok digunakan pada suatu organisasi atau perusahaan, Karena terdiri dari sejumlah data yang bekerja menuju tercapainya suatu tujuan tertentu yang ditetapkan oleh pemimpin maupun manajemen.

Informasi data yang telah diolah sedemikian rupa, sehingga dapat berguna dan lebih berarti bagi yang membutuhkannya. Data adalah sumber dari informasi dan untuk menghasilkan suatu informasi yang berkualitas, data yang dijadikan sumber informasi harus akurat, tepat waktu dan relevan (Mac Leod dan Palaretti, 2009).

Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdapat dalam sebuah organisasi yang dirancang dan dibuat untuk mengolah data yang dimasukkan untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan (Mac Leod dan Palaretti, 2009). Dalam perkembangan selanjutnya, sistem informasi berkembang menjadi sistem informasi berbasis komputer, yaitu sistem yang menggabungkan antara manusia dengan komputer dengan menggunakan teknologi yang ada dalam mengolah dan menyediakan data, sehingga menghasilkan informasi yang berguna untuk mendukung pengambilan keputusan oleh manajemen.

2.1.1 Pengertian Sistem

Secara umum, sistem dapat didefinisikan sebagai sekumpulan hal atau kegiatan atau elemen atau subsistem yang saling bekerja sama atau yang dihubungkan dengan cara-cara tertentu sehingga membentuk satu kesatuan untuk melaksanakan suatu fungsi guna mencapai suatu tujuan (Pratikto, 2014). Dengan demikian, sistem dapat didefinisikan sebagai suatu komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai tujuan (Jogiyanto, 2016). Karakteristik sistem terdiri dari:

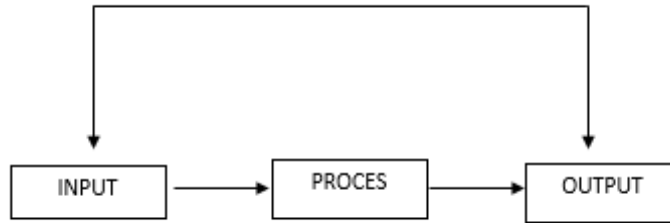
1. Mempunyai komponen (*components*)
2. Mempunyai batas (*boundary*)
3. Mempunyai lingkungan (*environment*)
4. Mempunyai penghubung antar muka (*interface*) antar komponen
5. Mempunyai masukan (*input*)
6. Mempunyai Pengolahan (*processing*)
7. Mempunyai keluaran (*output*)
8. Mempunyai sasaran (*objectives*) dan tujuan (*goal*)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

9. Mempunyai kendali (*control*)
10. Mempunyai umpan balik (*feed back*)

Model umum sistem adalah terdiri atas masukan (*input*), pengolah (*processing*) dan keluaran (*output*), sebagaimana yang ditunjukkan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. Model umum sistem

2.1.2 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data sehingga menjadi bentuk yang penting bagi penerimaannya dan mempunyai kegunaan sebagai dasar dalam pengambilan keputusan yang dapat dirasakan akibatnya secara langsung saat itu juga atau tidak langsung pada saat mendatang (Pratikto, 2014). Atau informasi adalah proses lebih lanjut dari data dan memiliki nilai tambah. Syarat informasi yang berkualitas adalah:

1. Akurat
Adalah informasi yang bebas dari kesalahan, tidak bisa dan tidak menyesatkan.
2. Tepat waktu
Adalah informasi yang datang pada penerima tidak boleh terlambat
3. Relevan
Bahwa informasi tersebut mempunyai manfaat untuk pemakai. Informasi dapat dikelompokkan menjadi:
 - (a) Informasi strategis
Informasi yang dibutuhkan untuk mengambil keputusan untuk jangka panjang, mencakup informasi eksternal (tindakan pesaing dan lainnya).
 - (b) Informasi taktis
Informasi yang dibutuhkan untuk mengambil keputusan jangka menengah seperti informasi penjualan yang dapat dipakai untuk menyusun rencana penjualan.
 - (c) Informasi teknis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Informasi yang dibutuhkan untuk keperluan operasional sehari-hari informasi persediaan *stock*, retur penjualan dan laporan kas harian.

2.2 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu sistem di dalam organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur-prosedur dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur komunikasi penting memproses tipe transaksi rutin tertentu, memberi sinyal kepada manajemen dan yang lainnya terhadap kejadian-kejadian internal dan eksternal yang penting dan menyediakan suatu dasar informasi untuk pengambilan keputusan (Jogiyanto, 2016).

Sistem informasi menurut Robert A. Leitch dan K. Roscoe Davis (*accounting information system*) sebagai berikut: “ Sistem informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan”.

Sedangkan sistem informasi manajemen (SIM) didefinisikan sebagai suatu sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi bagi berupa pemakai biasanya membentuk suatu entitas organisasi formal perusahaan atau sub unit di bawahnya (McLeod Jr, 1996).

2.2.1 Komponen Sistem Informasi

Komponen sistem informasi terdiri dari:

1. Blok Masukan
Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. *Input* disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan dan yang dapat berupa *document-dokument* dasar.
2. Blok Model
Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang disimpan didasar data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.
3. Blok Keluaran
Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang mengeluarkan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

4. Blok Teknologi

Teknologi merupakan kotak alat (*tool box*) dari pekerjaan sistem informasi. Teknologi yang digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirim keluaran dan membantu pengendalian dari sistem keseluruhan.

5. Blok Basisdata

Basisdata merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan dengan yang lainnya, tersimpan diperangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali

Untuk supaya sistem informasi dapat berjalan sesuai dengan yang diinginkan, maka perlu diterapkan pengendalian-pengendalian di dalamnya.

2.2.2 Manfaat Sistem Informasi

Sistem informasi sangat besar sekali manfaatnya bagi setiap perusahaan atau organisasi dalam menjalankan kegiatan usahanya. Adapun manfaat sistem informasi dalam sistem informasi manajemen adalah:

1. Agar organisasi dapat beroperasi secara efisien
Sistem informasi manajemen mengerjakan pekerjaan rutin secara lebih cepat dan mudah. Efisiensi dicapai berkat prestasi sistem pengolahan transaksi.
2. Agar organisasi dapat beroperasi dengan efektif
Efektifitas merupakan target dari sistem pendukung keputusan. (*decision support system/DSS*). DSS merupakan informasi-informasi khusus yang tersaring dan model-model informasi tersebut dapat ditampilkan secara baik setiap kali dibutuhkan.
3. Agar dapat memberikan pelayanan yang lebih baik
Sistem informasi manajemen memberikan kemudahan dalam mendapatkan informasi, sehingga dapat meningkatkan kualitas pelayanan. Contoh *automatic teller machine* (ATM)
4. Agar organisasi dapat meningkatkan kreasi/improvisasi terhadap produk yang dihasilkan
Karena sistem informasi manajemen akan mengintegrasikan informasi dalam organisasi sehingga dapat membantu pengembangan usaha melalui kreasi produk.
5. Agar dapat meningkatkan usahanya
Sistem informasi manajemen yang baik mampu meningkatkan pangsa pasar



terhadap produk yang dihasilkan.

2.2.3 Pengertian Analisa

Analisis sistem (*system analysis*), dapat diartikan sebagai suatu proses untuk memahami sistem yang ada, dengan menganalisa jabatan dan uraian tugas (*business users*), proses bisnis (*business process*), ketentuan atau aturan (*business rule*), masalah dan mencari solusinya (*business problem and solution*) dan rencana-rencana perusahaan. Metode pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi, daftar pertanyaan, pengambilan sampel, wawancara dan studi kepustakaan (Yakub, 2019).

2.2.4 Pengertian Perancangan

Menurut Jogiyanto (2016) perancangan mempunyai 2 maksud, yaitu untuk memenuhi kebutuhan kepada pemakai sistem dan untuk memberikan gambaran yang jelas kepada pemogram komputer dan ahli-ahli teknik lainnya yang terlibat.

2.2.5 Pengertian Analisa dan Perancangan

Suatu sistem akan dirancang oleh satu orang atau sekelompok orang yang membentuk tim. Orang yang merancang sistem ini disebut analisa dan perancangan. Ada yang mendefinisikan analisa dan perancangan sebagai:

1. Seorang yang menggunakan pengetahuan aplikasi komputer yang dimilikinya untuk memecahkan masalah-masalah bisnis.
2. eorang yang bertanggung jawab menterjemahkan kebutuhan-kebutuhan sipemakai sistem (*user*) ke dalam spesifikasi teknik yang diperlukan oleh *programmer* dan diawasi oleh manajemen.

2.2.6 Fungsi Analisa dan Perancangan

Ada beberapa proses dalam fungsi dan perancangan seperti berikut:

1. Mengidentifikasi masalah-masalah dari *user*
2. Menyatakan secara spesifik sasaran yang harus dicapai untuk memenuhi kebutuhan *user*
3. Memilih alternatif-alternatif metode pemecahan masalah
4. Merencanakan dan menerapkan rancangan sistemnya sesuai dengan permintaan *user*

2.3 Metode Waterfall

System development lie cycle (SDLC) pengembangan perangkat lunak dimulai dengan kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), pemodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

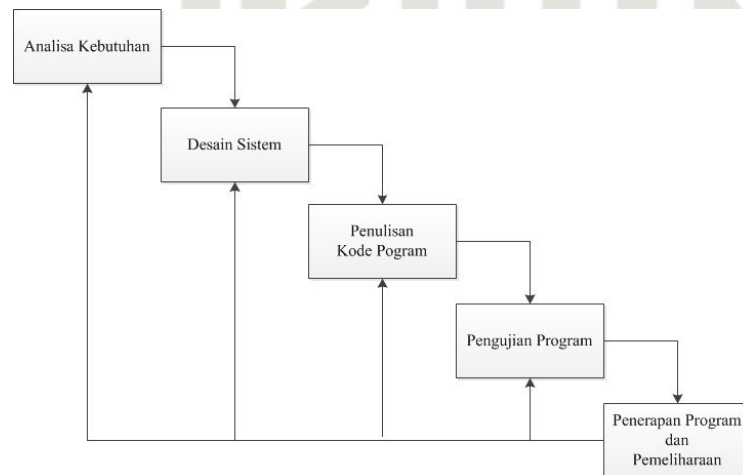
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

han sistem atau perangkat lunak kepada para pelanggan atau pengguna (*deployment*) dengan dukungan berkelanjutan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan menggunakan pendekatan yang sistematis dan berurutan (Pressman, 2012).

Menurut Kadir (2003) metode *waterfall* merupakan metode yang digunakan analisis sistem dalam pengerjaan sistem yang dilakukan secara berurutan. Metode pengembangan *waterfall* mempunyai 2 keunggulan dalam membangun dan mengembangkan suatu sistem, yaitu:

- Kualitas dari sistem yang dihasilkan akan baik, karena pelaksanaannya dilakukan secara bertahap.
- Pengembangan sistem terorganisir, karena setiap fase diselesaikan sebelum melangkah ke fase berikutnya. Setiap fase mempunyai dokumen tertentu.

Langkah-langkah pengembangan sistem waterfall dapat dilihat pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2. Struktur model *waterfall*
(Kadir, 2003)

1. Analisa kebutuhan

Merupakan analisa terhadap kebutuhan sistem. Pengumpulan data dalam tahap ini bisa melakukan sebuah penelitian, wawancara atau studi literatur. Sistem analis akan menggali informasi sebanyak-banyaknya dari user sehingga akan tercipta sebuah sistem komputer yang bisa melakukan tugas-tugas yang diinginkan oleh user tersebut. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirment* atau dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen ini akan menjadi acuan sistem analis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrogram.

2. Desain dan Aplikasi

Dilakukan penuangan pikiran dan perancangan sistem terhadap solusi dari



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

permasalahan yang ada dengan menggunakan perangkat pemodelan sistem seperti diagram alir data (*data flow diagram*), diagram hubungan entitas (*entity relationship diagram*) serta struktur dan bahasan data.

3. Penulisan kode program

Merupakan penerjemahan *design* dalam bahasa yang bisa dikenali oleh komputer. Dilakukan oleh *programmer* yang menterjemahkan transaksi yang diminta *user*. Tahap ini merupakan untuk mengerjakan suatu sistem.

4. Pengujian program

Sistem yang baru diuji kemampuan dan keefektifannya didapatkan kekurangan dan kelemahan sistem yang kemudian dilakukan pengkajian ulang dan perbaikan terhadap aplikasi menjadi lebih baik dan sempurna.

5. Penerapan program dan pemeliharaan

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan, karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (peripheral atau sistem operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

Rest adalah salah satu jenis *web service* yang menerapkan konsep perpindahan antar *state*. *State* disini dapat digambarkan seperti jika *browser* meminta suatu halaman *web*, maka server akan mengirimkan *state* halaman web yang sekarang ke *browser*. Bernavigasi melalui *link-link* yang disediakan sama halnya dengan mengganti *state* dari halaman *web*. Begitu pula *rest* bekerja, dengan bernavigasi melalui *link-link* HTTP untuk melakukan aktivitas tertentu, seakan-akan terjadi perpindahan *state* satu sama lain. Perintah HTTP yang bisa digunakan adalah fungsi GET, *post*, PUT atau *delete*. Balasan yang dikirimkan adalah dalam bentuk XML sederhana tanpa ada protokol pemaketan data, sehingga informasi yang diterima lebih mudah dibaca dan diparsing disisi *client*.

Dalam pengaplikasiannya, REST lebih banyak digunakan untuk *web service* yang berorientasi pada *resource*. Maksud orientasi pada *resource* adalah orientasi yang menyediakan *resource-resource* sebagai layanannya dan bukan kumpulan-kumpulan dari aktivitas yang mengolah *resource* itu. Alasan mengapa REST tidak digunakan dalam skripsi ini karena orientasi pada *resource*nya itu, sedangkan aplikasi lowongan pekerjaan membutuhkan pemanggilan metode yang bisa dikerjakan terhadap kumpulan *resource* data lowongan. Selain itu, karena standarnya yang kurang sehingga tidak begitu cocok diterapkan dalam aplikasi yang membutuhkan kerjasama antar aplikasi lain, dimana standar yang baik akan sangat berguna karena berbicara dalam satu bahasa yang sama. Beberapa contoh *web service* yang meng-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

gunakan REST adalah: *Flickr Application Program interface (API)*, *youtube API*, *Amazon API*. (Abeyasinghe, 2008).

2.4 Object Oriented Analysis Design (OOAD)

OOAD adalah suatu pendekatan rekayasa perangkat lunak dari sebuah sistem yang terdiri dari sekelompok objek yang saling berinteraksi, dan setiap objek ini mewakili beberapa entitas. Yang ditandai dengan adanya sebuah kelas, elemen data dan perilaku dari objek tersebut. Konsep OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu analisis berorientasi objek (OOA) dan desain berorientasi objek (OOD).

1. Object oriented analysis (OOA)

OOA adalah mengembangkan sederetan model yang menggambarkan perangkat lunak komputer pada saat komputer itu bekerja untuk memenuhi serangkaian persyaratan yang ditentukan oleh pelanggan. OOA membangun metode multi-bagian untuk memenuhi sasaran tersebut. Hasil analisis berorientasi objek adalah deskripsi dari apa sistem secara fungsional diperlukan untuk melakukan, dalam bentuk sebuah model konseptual. Adapun aktifitas utama dari OOAD adalah:

- Menganalisis masalah domain
- Menjelaskan sistem proses
- Mengidentifikasi objek
- Menentukan *atribut*
- Mengidentifikasi operasi
- Komunikasi objek

2. Object oriented design (OOD)

Menurut Nugroho, OOD adalah merancang kelas-kelas yang teridentifikasi selama tahap analisis dan antar muka (*user interface*). Selama tahap ini kita mengidentifikasi dan menambah beberapa objek dan kelas yang mendukung implementasi dari spesifikasi kebutuhan. Adapun proses OOD meliputi: Mendefinisikan konteks dan mode dari penggunaan sistem.

- Mendesain arsitektur sistem.
- Identifikasi objek sistem utama.
- Mengembangkan model desain.
- Menentukan *interface* objek.

2.5 JQuery

Pengertian *JQuery*, *JQuery* merupakan sebuah *javascript library* atau disebut juga perpustakaan dan kumpulan *code/listing javascript* yang siap pakai.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Dalam artian sederhana, *jQuery* dapat digunakan untuk meringkas sebuah *listing javascript* yang panjang dalam sebuah proyek pembuatan *website*, sehingga akan memberikan kemudahan dalam menghadapi bagian yang mengandung *javascript*. *jQuery* merupakan program yang berjalan pada sisi server dan akan ditampilkan pada *web browser*. *jQuery* dapat berjalan di dalam HTML, atau bahasa pemrograman berbasis *web* lainnya seperti PHP atau JSP.

Keunggulan *JQuery*, mudah dioperasikan, karena kita hanya tinggal mengetikkan beberapa baris kode saja, sehingga tidak perlu menuliskan program panjang. *JQuery* menyediakan fasilitas Plugins yang beragam. Ini sangat berguna dalam pembuatan aksesoris maupun teknologi suatu *website* yang dibangun menggunakan *JQuery*. *JQuery* dapat menyesuaikan CSS *style* dalam semua *web browser*, sehingga pengunjung dapat menikmati tampilan *web* yang bagus dari semua *browser*. Juga menyediakan fasilitas untuk tampilan animasi seperti pada pembuatan animasi menggunakan *flash*. Selain itu didukung oleh komunitas dan pengembangan *JQuery* yang tersebar diseluruh Dunia. *JQuery* merupakan *open source*, sehingga bebas dan gratis digunakan oleh siapa saja (Prasetyo Adi, 2012).

2.6 Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah *framework* css yang memudahkan pengembang untuk membangun *website* yang menarik dan *responsif*. Tidak konsistensinya terhadap aplikasi individual membuat sulitnya untuk mengembangkan dan pemeliharaannya. *Bootstrap* adalah css tetapi dibentuk dengan LESS, sebuah *pre-processor* yang memberi fleksibilitas dari css biasa. *Bootstrap* memberikan solusi rapi dan seragam terhadap solusi yang umum, tugas *interface* yang setiap pengembang hadapi. *Bootstrap* dapat dikembangkan dengan tambahan lainnya karena ini cukup fleksibel terhadap pekerjaan design butuhkan (Otto, 2011).

Keunggulan dalam menggunakan Bootstrap adalah semua bagian untuk antarmuka pengguna menggunakan *style css*, *Bootstrap* dapat menggunakan *LESS preprocessor* sebuah teknologi yang mengurangi dan mengefisienkan penulisan kode *CSS*. *Bootstrap* dapat diintegrasikan dengan *javascript* untuk menjadikan lebih menarik dengan efek yang dapat diberikan dengan *javascript* (Truernit, 2012).

Kelemahan dalam menggunakan *bootstrap* adalah dengan adanya penggunaan *bootstrap* menjadi tidak adanya keunikan didalam *website* karena akan sama-samanya tampilan yang diberikan. Terdapat juga laporan bahwa sistem *grid* pada *bootstrap* tidak *responsif* (Truernit, 2012).



2.7 Unified Modelling Language (UML)

UML adalah sebuah alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem berorientasi objek. Hal ini disebabkan karena UML menyediakan bahasa pemodelan *visual* yang memungkinkan bagi pengembangan sistem untuk membuat cetak biru atas visi mereka dalam bentuk baku, mudah di mengerti serta dilengkapi dengan mekanisme efektif untuk berbagi dan mengkomunikasikan rancangan mereka yang lain (Nugroho, 2005).

Tujuan utama perancangan UML adalah:

1. Menyediakan bahasa pemodelan *visual* yang *ekspresif* dan siap pakai untuk mengembangkan dan pertukaran model-model yang berarti.
2. Menyediakan mekanisme perluasan dan spesialisasi untuk memperluas konsep inti.
3. Mendukung spesifikasi independen bahasa pemograman dan proses pengembangan tertentu.
4. Menyediakan basis formal untuk pemahaman bahasa pemodelan
5. Mendorong pertumbuhan pasar kakas berorientasi objek.
6. Mendukung konsep-konsep pengembangan level lebih tinggi seperti komponen, kolaborasi, *framework* dan *pattern*.

2.7.1 Diagram-Diagram UML

UML memiliki beberapa diagram yang digunakan untuk menggambarkan suatu sistem. Tujuan pembuatan diagram ini adalah agar sistem mudah dimengerti oleh semua pihak, baik yang teknis maupun nonteknis Fowler (2005). Beberapa contoh dari diagram tersebut, antara lain:

1. Class Diagram

Diagram ini terdiri dari sekumpulan *class* dan *interface* lengkap dengan kolaborasi dan hubungan antara mereka.

2. Use Case Diagram

Menggambarkan sekumpulan *use case* dan *actor* dan hubungan antara mereka. *Use case diagram* mempunyai peranan penting dalam pengorganisasian dan pemodelan *behavior* dari sistem.

3. Activity Diagram

Menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang.

4. Sequence Diagram

Merupakan diagram interaksi yang menekankan pada urutan waktu dari pertukaran *message*.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2.7.2 Class Diagram

Diagram kelas digunakan untuk menampilkan kelas-kelas atau paket-paket di dalam sistem dan relasi antar mereka. Ia memberikan gambaran sistem secara statis. Biasanya, dibuat beberapa diagram kelas untuk satu sistem dapat dilihat pada Tabel 2.1.

Tabel 2.1. Simbol *class diagram*

No.	Gambar	Nama	Keterangan
1.		Generalization	Hubungan antar kelas umum-khusus.
2.		Nary Association	Menghindari asosiasi lebih dari 2 objek.
3.		Class	Kelas pada struktur system.
4.		Realization	Operasi yang dilakukan objek.
5.		Dependency	Hubungan antar kelas dengan kebergantungan kelas.
6.		Association	Hubungan antar kelas, asosiasi disertai dengan <i>multiplicity</i> .

2.7.3 Use Case Diagram

Diagram *use case* menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor. Dimana, aktor dapat berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.


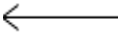


2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.




Tabel 2.2. Simbol diagram *use case*

No. Gambar	Nama	Keterangan
	Actor	Peran pengguna ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
	Generalization	Dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
	Include	Menspesifikasikan <i>use case</i> secara eksplisit.
	Use Case	Urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem menghasilkan suatu hasil yang terukur.

2.7.4 Activity Diagram

Aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap pemodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business work flow*). Simbol *activity diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3. Simbol *activity diagram*

No. Gambar	Nama	Keterangan
	Activity	Masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	Action	State dari sistem yang menggambarkan eksekusi dari suatu aksi.
	Initial Node	Objek dibentuk atau diawali.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.3 Simbol *activity diagram* (Tabel lanjutan...)

No. Gambar	Nama	Keterangan
1.	<i>Activity Final Node</i>	Objek dibentuk dan dihancurkan.

2.7.5 Sequence Diagram

Interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, *display*, dan sebagainya) berupa *message* yang digambarkan terhadap waktu. Simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.4.

Tabel 2.4. Simbol *sequence diagram*

No. Gambar	Nama	Keterangan
1.	<i>Object</i>	Menyatakan objek yang berinteraksi pesan.
2.	<i>Actor</i>	Orang, proses, atau sistem lain yang saling berinteraksi.
3.	<i>Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek.
	<i>Activation</i>	Objek dalam keadaan aktif dan berinteraksi, terhubung dengan waktu aktif.
	<i>Message</i>	Mengindikasikan komunikasi antara object-object.

2.8 Penelitian terdahulu

Untuk memperbanyak referensi penulis maka dilakukan langkah mengkaji penelitian terdahulu. Dapat dilihat pada Tabel 2.5.



Tabel 2.5. Studi literatur

No	Judul Peneliti	Nama	Kesimpulan
1	Perancangan perangkat lunak aplikasi pemesanan tiket secara <i>online</i> pada Cv. Bma <i>executive travel</i>	Aprizal (2012)	Perancangan aplikasi pemesanan tiket secara <i>online</i> pada CV. BMA <i>executif</i> travel dapat memberikan kemudahan dalam hal melakukan pemesanan tiket dimana-pun, dengan menggunakan teknologi <i>web</i> , maka akan semakin mempermudah pencarian bus serta memberikan kemudahan bagi pengguna jasa angkutan. Dan hasil pengujian <i>black box</i> diperoleh bahwa perangkat lunak yang di implementasikan telah memenuhi syarat untuk digunakan karena telah memenuhi <i>functional requirement</i> .
2	Sistem informasi penjualan tiket pada <i>al fath tours</i> dan travel pacitan	Wardati (2017)	1. Dengan Sistem Penjualan Tiket ini mempermudah dan mempercepat kinerja pada AL FATH Tours & Travel Pacitan. 2. Sistem informasi Penjualan ini mempercepat proses pencarian data. 3. Dengan sistem informasi penjualan tiket ini dapat mempercepat proses pembuatan laporan penjualan barang dalam setiap periode tertentu. 4. Sistem Informasi yang dirancang untuk penjualan tiket travel pada AL FATH Tours & Travel Pacitan sangat sederhana, sehingga mempermudah dalam pengoperasiannya.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

UIN SUSKA RIAU



Tabel 2.5 Studi literatur (Tabel lanjutan...)

No	Judul Peneliti	Nama	Kesimpulan
3	Perancangan aplikasi sistem informasi penjualan tiket pada pt nur rizky pratama travel berbasis web.	Aris, Andriani, dan Romondor (2016)	a. Sistem penjualan yang berjalan saat ini pada PT. Nur Rizky Pratama Travel memang sudah menggunakan <i>computer</i> tetapi untuk pembuatan <i>invoice</i> dan laporan penjualan dilakukan secara manual. b. Dengan adanya sistem informasi penjualan tiket ini dapat meningkatkan kinerja karyawan karena sistem yang dibuat mudah dipahami dan digunakan oleh <i>accouting</i> dan <i>ticketing</i> c. Pengolahan data pada PT. NurRizky Pratama Travel ditemukan banyak kesulitan karena data yang di buat oleh bagian <i>ticketing</i> terkadang tidak terdokumentasi dengan baik oleh bagian <i>accunting</i> , maka dengan adanya sistem informasi penjualan tiket ini dapat membantu <i>accouting</i> untuk membuat laporan penjualan yang efektif dan efisien karena data sudah tersimpan dengan baik.
4.	Perancangan sistem pemesanan tiket bus online berbasis web	Rachmatullah (2014)	Dalam sebuah situs, antar muka atau <i>interface</i> adalah suatu bagian yang berhubungan langsung dengan pemakai situs. Desain antarmuka situs bertujuan agar situs terlihat lebih menarik, mudah dimengerti dan mudah dioperasikan serta agar dapat menjadi identitas situs kita. Rancangan antar muka menu Home ini terdiri dari top, menu dan isi. Pada bagian top terdapat kop PT. Tunggal Dara, bagian menu terdapat menu-menu yang ada pada sistem informasi pemesanan tiket PT. Tunggal Dara.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 2.5 Studi literatur (Tabel lanjutan...)

No	Judul Peneliti	Nama	Kesimpulan
1	Perancangan sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis <i>web</i>	Wijaya (2013)	Dari hasil perancangan dan simulasi sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis <i>web</i> ini dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman PHP <i>codeigniter</i> dan MySQL <i>server</i> sebagai basisdata nya dapat berjalan dengan baik. Aplikasi pemesanan tiket ini diharapkan mampu mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian tiket secara <i>online</i> dan juga mampu mempermudah operasional administrator pada perusahaan travel tersebut. Mekanisme pelayanan sistem pemesanan tiket travel ini dapat dilakukan dengan 2
2	Aplikasi pemesanan tiket travel pada CV KS TRAVEL berbasis <i>web</i>	Riza Putrama dan Hartati (2013)	Dari hasil perancangan dan simulasi sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis <i>web</i> ini dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu aplikasi yang dibuat dengan bahasa pemrograman PHP <i>codeigniter</i> dan MySQL <i>server</i> sebagai basisdatanya dapat berjalan dengan baik. Aplikasi pemesanan tiket ini diharapkan mampu mempermudah konsumen dalam melakukan pembelian tiket secara <i>online</i> dan juga mampu mempermudah operasional <i>administrator</i> pada perusahaan travel tersebut. Mekanisme pelayanan <i>system</i> dengan melakukan deposit sejumlah uang kepada pihak travel atau dengan melakukan pemesanan tiket secara langsung. 1. Aplikasi dapat menyajikan informasi tiket travel serta transaksi pemesanan dengan teknologi internet. 2. Aplikasi dapat mempermudah perusahaan dalam memasarkan dan menjual tiket travel secara luas. 3. Aplikasi dapat mempermudah calon pelanggan dalam melakukan pemesanan tiket. 4. Aplikasi dapat memudahkan calon pelanggan dalam mendapatkan informasi jadwal keberangkatan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Tabel 2.5 Studi literatur (Tabel lanjutan...)

No	Judul Peneliti	Nama	Kesimpulan
7.	Sistem informasi penjualan tiket dan paket tour berbasis web ada CV. <i>Four brother</i> Palembang.	Sari (2013)	1. Dengan menggunakan sistem penjualan berbasis <i>website</i> lingkup dan jangkuan pemasaran menjadi lebih luas. 2. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk mengetahui informasi mengenai paket <i>tour</i> terbaru dan dapat melakukan pemesanan paket langsung dalam <i>website</i> . 3. Memberikan kemudahan kepada pelanggan untuk mencari informasi dalam melakukan pembelian tiket dan paket tour dan pelanggan dapat memberikan keluhan berupa kririk dan saran melalui <i>website</i> . 4. Dengan adanya <i>website</i> ini bisa menghemat biaya pembuatan brosur yang bertujuan untuk mempromosikan paket <i>tour</i> .
8.	Sistem informasi pemesanan tiket pada <i>floo tour</i> and travel berbasis <i>web</i> .	Widyatmoko dan Rumteh (2015)	1. Sistem Informasi pemesanan tiket yang dibuat terdiri dari proses pemesanan tiket. 2. Sistem informasi pemesanan tiket yang dibuat dapat membantu dalam proses pemesanan tiket. 3. Sistem informasi pemesanan tiket yang dibuat telah terkomputerisasi dan berbasis web serta dapat dijadikan solusi alternatif untuk membantu dalam proses pemesanan tiket.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

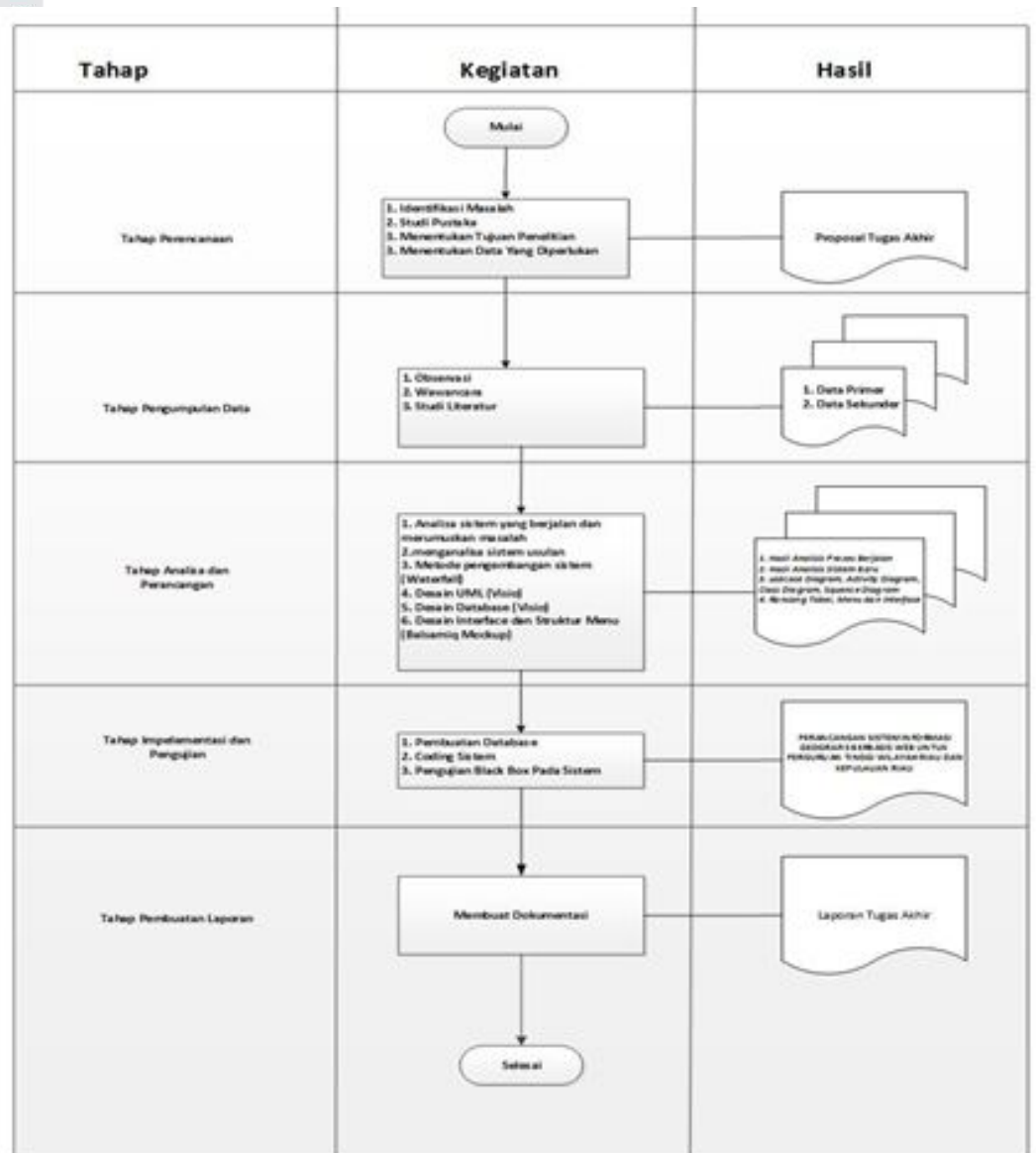
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam penelitian ini ada beberapa tahap-tahap yang peneliti lakukan. Adapun metodologi penelitian yang penulis lakukan dapat dilihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Metodologi penelitian

3.1 Tahap Perencanaan

Sebelum suatu sistem informasi dikembangkan, terlebih dahulu dimulai dengan adanya suatu kebijakan dan perencanaan untuk mengembangkan sistem itu sendiri. Tanpa adanya perencanaan yang baik, pengembangan sistem tidak akan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Tahap perencanaan merupakan pedoman

untuk melakukan pengembangan sistem.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.2 Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan 3 cara, yaitu:

1. Observasi
Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap proses yang terjadi. Hasil observasi berupa kegiatan, kejadian, objek, dan kondisi tertentu. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran nyata suatu aktivitas untuk menjawab pertanyaan penelitian. Objek penelitian pada PT. Annanta setuju *group*. Terlampir pada (A - 1).
2. Wawancara
Pada tahap pengumpulan data ini, penulis melakukan wawancara dengan *staff* PT. Annanta setuju *group* dan Travel
3. Studi Pustaka
Selain mengumpulkan data melalui observasi dan wawancara, informasi yang dikumpulkan juga melalui jurnal, buku dan informasi di internet sebagai referensi dalam mendukung teori-teori dalam penelitian ini



3.3 Tahap Analisa dan Perancangan Sistem

Merupakan bagian dari penelitian yang melakukan sejumlah kegiatan analisis terhadap keadaan dan situasi yang ada pada objek penelitian. Tahap perancangan sistem merupakan tahapan dalam membuat rincian sistem hasil dari analisis menjadi suatu bentuk perancangan agar dimengerti oleh pengguna (*user*). dan perancangan adalah sebagai berikut:

1. Analisa Sistem

Ada 3 tahapan dalam analisa, yaitu:

(a) Analisa sistem lama

Berguna untuk mengetahui prosedur administrasi yang berjalan saat ini pada Dinas Sosial dan Pemakaman Kota Pekanbaru.

(b) Analisa sistem usulan

Berguna untuk menjelaskan gambaran umum dari sistem yang diusulkan, menganalisa kebutuhan dari *user* dan menganalisa kebutuhan sistem.

(c) Identifikasi kebutuhan sistem

Berguna untuk menentukan kebutuhan sistem yang akan diusulkan.

2. Perancangan Sistem

Pemodelan perancangan sistem ini menggunakan diagram UML yang dilakukan dalam bentuk pembuatan diagram. Diagram yang dirancang adalah *use case diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram*. Untuk perancangan *interface* sistem yang akan dibuat dengan menggunakan aplikasi *visio*.

3.4 Tahap Implementasi dan Pengujian Sistem

Merupakan tahap dimana sistem siap dioperasikan pada keadaan yang sebenarnya, sehingga diketahui apakah sistem yang dibuat benar-benar dapat menghasilkan tujuan yang ingin dicapai.

Dalam implementasi dan pengujian ini digunakan; (1) Perangkat lunak dan perangkat keras, lingkungan implementasi sistem ada dua, yaitu lingkungan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*); (2) *Coding* Pembuatan *coding* program dilakukan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP.

Pada tahap ini juga dilakukan pengujian fungsi-fungsi dengan menggunakan metode *blackbox*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mencari kesalahan pada sistem dan mengetahui sejauh mana sistem dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan harapan pengguna. Sedangkan pengujian *user acceptance testing* merupakan pengujian dengan menyebarkan kuesioner kepada pengguna yaitu *staff* yang tersusun pada PT. Annanta setuju *group* dengan tujuan untuk menilai apakah apli-



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kasi dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan.

3.5 Tahap Dokumentasi

Merupakan tahapan akhir dari penelitian. Tahap ini dilakukan penarikan kesimpulan berdasarkan hasil yang telah diperoleh dari tahapan sebelumnya, pembelajaran yang diterima (*lesson learned*), serta saran-saran untuk menyempurnakan penelitian serupa di kemudian hari. Tahapan ini dijelaskan lebih lanjut pada bab V, Dapat dilihat pada lampiran (B - 1)



UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB 6

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada PT Annanta setuju *group*, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Adanya sistem informasi pesan tiket dapat membantu Memudahkan Pengguna dalam Memesan dan mengecek tiket travel.
2. Pentimpanan data transaksi dan laporan sudah dilakukan secara komputerisasi dalam database pada sebuah sistem.
3. Untuk membuat sistem informasi PesanTiket berbasis *web* menggunakan metodologi *waterfall* dan pengujian sistem menggunakan metode *blackbox testing*.
4. metode *blackbox testing* dimana proses uji ditampilkan dalam bentuk tabel yang didalamnya menjelaskan tentang deskripsi pengujian, prekondisi awal, prosedur pengujian, data masukkan yang digunakan, keluaran yang diharapkan, kriteria evaluasi hasil, hasil yang didapat dari pengujian dan terakhir kesimpulan pengujian.
5. Untuk memenuhi kebutuhan informasi PesanTiket dengan cepat menggunakan media *website*.

6.2 Saran

Berikut ini saran yang diajukan berdasarkan kesimpulan di atas, yaitu:

1. Pada sistem informasi PesanTiket ini diharapkan untuk meningkatkan versi pertama hingga saat ini menjadi versi yang terbaru agar dapat mengikuti perkembangan teknologi serta mengikuti kebutuhan *user*.
2. Sistem informasi PesanTiket ini berbasis *website*, untuk penelitian selanjutnya agar dapat menambahkan data terbaru atau lebih dikembangkan.
3. Demi menjaga keamanan data untuk jangka waktu panjang, sebaiknya dilakukan *back up* data agar data simpanan tidak hilang atau terkena virus.



DAFTAR PUSTAKA

- Abeyasinghe, S. (2008). *Restful php web services*. Packt Publishing Ltd.
- Aprizal, A. (2012). Perancangan perangkat lunak aplikasi pemesanan tiket secara online pada cv. bma executive travel. *Inspiration: Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2(2).
- Asis, A., Andriani, D., dan Romondor, A. (2016). Perancangan aplikasi sistem informasi penjualan tiket pada pt nur rizky pratama travel berbasis web. *SEM-NASTEKNOMEDIA ONLINE*, 4(1), 4–11.
- Fowler, M. (2005). Uml distilled edisi 3. *Yogyakarta: Andi*.
- Jugiyanto, W. S. H. E., Nahartyo. (2016). Implementasi strategi pengungkapan informasi laba patok duga tunggal dan multipel dalam rerangka teori titik acuan ganda. *Simposium Nasional Akuntansi*, 19, 1–30.
- Kadir, A. (2003). *Tahapan metode waterfall*. Andi, Yogyakarta.
- MacLeod, T., dan Palaretti, V. F. A. S. T. A. M. D., V Barros. (2009). Jacobson catalyst immobilized on chitosan membrane as interface catalyst in organic/aqueous system for alkene oxidation. *Applied Catalysis A: General*, 361(1-2), 152–159.
- McLeod Jr, R. (1996). *Sistem informasi manajemen: Studi sistem informasi berbasis komputer jilid i*. Jakarta: PT. Prenhallindo.
- Nugroho, A. (2005). Analisis dan perancangan sistem informasi dengan metodologi berorientasi objek. edisi revisi.
- Otto, J. R. C. T. J. X. F. H., Mark Thornton. (2011). Bootstrap. *Twitter Bootstrap*.
- Pasetyo Adi, R., Arista Sanjaya. (2012). *Web makin dahsyat dengan jquery*. Elex Media Komputindo.
- Patikto, E., Harri Singgih Sutanta. (2014). Sistem pencarian dan pemesanan rumah kos menggunakan sistem informasi geografi (sig). *Jurnal Script*, 41–48.
- Pressman, T. L. S. D., Kraft. (2012). Grin and bear it: The influence of manipulated facial expression on the stress response. *Psychological science*, 23(11), 1372–1378.
- Rachmatullah, R. (2014). Perancangan sistem pemesanan tiket bus online berbasis web. *IJNS-Indonesian Journal on Networking Security*, 4(1).
- Riza Putrama, M. W. S. A., Bayu Mujono, dan Hartati, E. (2013). Aplikasi pemesanan tiket travel pada cv ks travel berbasis web.
- Sari, W. (2013). Sistem informasi penjualan tiket dan paket tour berbasis web ada cv. four brother Palembang.
- Sujana, A. P., Sitanggang, A. S., dan Pramono, E. Y. (2018). Pemodelan dalam per-

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

© Hak Cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Yarif Kasim Riau

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ancangan aplikasi mobile tiketing pada e-transport. *Jurnal Ilmiah Nasional Bidang Teknik*, 6(3), 69–76.

Tuernit, H. B. K. B. J. P. J.-C., Elisabeth Bauby. (2012). Octopus, a polarly localised membrane-associated protein, regulates phloem differentiation entry in arabidopsis thaliana. *Development*, 139(7), 1306–1315.

Wardati, I. U. (2017). Sistem informasi penjualan tiket pada al fath tours dan travel pacitan. *Speed-Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 6(1).

Widyatmoko, K., dan Rumteh, E. E. (2015). Sistem informasi pemesanan tiket pada floo tour and travel berbasis web. *Jurnal EPrints UdiNus Repository, Universitas Dian Nuswantoro, Semarang*.

Wijaya, S. K. I. I. R. R., Causa Prima. (2013). Perancangan sistem informasi pemesanan tiket travel berbasis web. *Transmisi*, 15(2), 79–86.

Yakub, T. Y., Heryanto. (2019). Analisa perancangan sistem informasi e-commerce dengan metode object oriented dan iso 9126 pada pt. samudera semesta sejahtera. *Tech-E*, 3(1), 33–39.



UIN SUSKA RIAU



LAMPIRAN A

HASIL WAWANCARA

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bukti lampiran wawancara

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah kendala utama yang terjadi pada PT. Annanta ini pak?	Kendala Utama yang terjadi dan sering kali terjadi pada saat pemesanan tiket dan pemesanan nomor bangku.
2	Kendala apa yang terjadi pada saat pemesanan tiket dan pemesanan nomor bangku itu pak?	Kendalanya seperti masih banyaknya terjadi kedatangan nomor bangku/nomor bangku yang sama, dan penulisan jadwal Pemesanan tiket masih banyak yang salah.
3	Yang salah nya itu pada operator/administrasi atau salah pemesanan tiket yang bagaimana pak?	contoh nya seperti penumpang yang memesan tiket hari rabu, terbuat pada hari Kamis atau penumpang yang jadwal berangkat nya pagi terbuat berangkat pada malam hari.
4	bagaimana solusi nya kalau terjadi kesalahan itu pak?	Solusinya kami meminta maaf kepada calon penumpang dan kami carikan opsi pada PO lain. Jika itu tidak ada, PO yang mau menerima terpaksa kami memberangkatkan mobil dengan kondisi Penumpang yang tidak penuh.
5	Apa efek samping nya pada perusahaan bapak?	efek samping nya terjadi kerugian terhadap perusahaan kerugiannya tidak adanya setoran surat jalan yang diterima perusahaan, sementara upahnya hanya cukup untuk membeli minyak dan untuk gaji supir, dan gaji supir thuan tidak mencukupi/ kecil.

Pimpinan perusahaan



Nanda Harifon

Scanned by TapScanner

LAMPIRAN B

OBSERVASI LAPANGAN

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

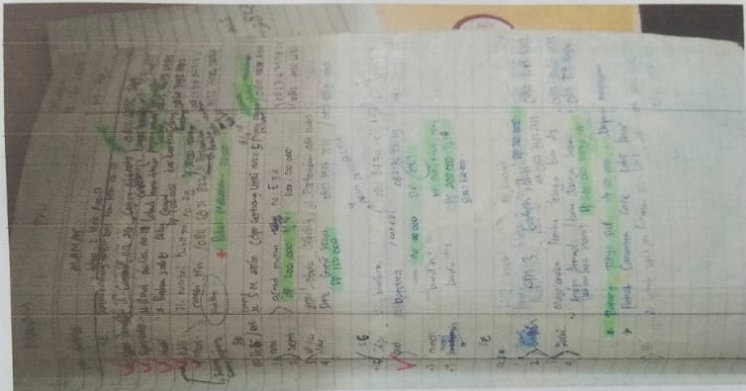
State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Bukti opservasi lapangan

1. Pencatatan penumpang masih dilakukan secara manual



Scanned by TapScanner

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN C

HASIL PENGUJIAN *UNIT ACCEPTANCE TESTING*

LAMPIRAN *USER ACCEPTANCE TESTING*

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI *E-TICKETING*

TOUR AND TRAVEL

(Studi Kasus : PT. Annanta Setuju Group)

Berikut ini *form* pengujian *User Acceptance Test* (UAT) Rancang bangun sistem informasi *E-Ticketing tour and travel*. Silahkan beri tanda Centang (✓) pada table dibawah ini yang terdiri dari 4 nilai jawaban atas setiap pertanyaan. “SS” untuk nilai Sangat Setuju, “S” untuk nilai Setuju dan “KS” untuk Kurang Setuju serta “TS” untuk Tidak Setuju dengan pernyataan dibawah ini:

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah Sistem pesantiket dapat memudahkan dalam pemesanan tiket travel?		✓		
2.	Apakah menu-menu pada Sistem dapat mempermudah pengguna ?		✓		
3.	Sistem PesanTiket dapat membantu memenuhi kebutuhan informasi pengguna?	✓			
4.	Sistem PesanTiket sudah berjalan dengan mudah dan efektif?		✓		
5.	Sistem PesanTiket sudah memberikan informasi yang sesuai?		✓		

Pekanbaru, 10 Juni 2021

RIZAL REMITA

Scanned by TapScanner



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN
USER ACCEPTANCE TESTING

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-TICKETING
TOUR AND TRAVEL

(Studi Kasus : PT. Annanta Setuju Group)

Berikut ini form pengujian *User Acceptance Test* (UAT) Rancang bangun sistem informasi *E-Ticketing tour and travel*. Silahkan beri tanda Centang (✓) pada table dibawah ini yang terdiri dari 4 nilai jawaban atas setiap pertanyaan. "SS" untuk nilai Sangat Setuju, "S" untuk nilai Setuju dan "KS" untuk Kurang Setuju serta "TS" untuk Tidak Setuju dengan pernyataan dibawah ini:

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah Sistem pesantiket dapat memudahkan dalam pemesanan tiket travel?	✓			
2.	Apakah menu-menu pada Sistem dapat mempermudah pengguna ?	✓			
3.	Sistem PesanTiket dapat membantu memenuhi kebutuhan informasi pengguna?		✓		
4.	Sistem PesanTiket sudah berjalan dengan mudah dan efektif?	✓			
5.	Sistem PesanTiket sudah memberikan informasi yang sesuai?		✓		

Pekanbaru, 20 Juni 2021

RAJANG.

Scanned by TapScanner

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN
USER ACCEPTANCE TESTING

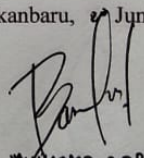
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-TICKETING
TOUR AND TRAVEL

(Studi Kasus : PT. Annanta Setuju Group)

Berikut ini *form* pengujian *User Acceptance Test* (UAT) Rancang bangun sistem informasi *E-Ticketing tour and travel*. Silahkan beri tanda Centang (✓) pada table dibawah ini yang terdiri dari 4 nilai jawaban atas setiap pertanyaan. “SS” untuk nilai Sangat Setuju, “S” untuk nilai Setuju dan “KS” untuk Kurang Setuju serta “TS” untuk Tidak Setuju dengan pernyataan dibawah ini:

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah Sistem pesantiket dapat memudahkan dalam pemesanan tiket travel?	✓			
2.	Apakah menu-menu pada Sistem dapat mempermudah pengguna ?	✓			
3.	Sistem PesanTiket dapat membantu memenuhi kebutuhan informasi pengguna?	✓			
4.	Sistem PesanTiket sudah berjalan dengan mudah dan efektif?	✓			
5.	Sistem PesanTiket sudah memberikan informasi yang sesuai?	✓			

Pekanbaru, 2 Juni 2021


MUHAMMAD ROBERTO

Scanned by TapScanner



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN
USER ACCEPTANCE TESTING

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-TICKETING
TOUR AND TRAVEL

(Studi Kasus : PT. Annanta Setuju Group)

Berikut ini *form* pengujian *User Acceptance Test* (UAT) Rancang bangun sistem informasi *E-Ticketing tour and travel*. Silahkan beri tanda Centang (✓) pada table dibawah ini yang terdiri dari 4 nilai jawaban atas setiap pertanyaan. “SS” untuk nilai Sangat Setuju, “S” untuk nilai Setuju dan “KS” untuk Kurang Setuju serta “TS” untuk Tidak Setuju dengan pernyataan dibawah ini:

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah Sistem pesantiket dapat memudahkan dalam pemesanan tiket travel?		✓		
2.	Apakah menu-menu pada Sistem dapat mempermudah pengguna ?		✓		
3.	Sistem PesanTiket dapat membantu memenuhi kebutuhan informasi pengguna?		✓		
4.	Sistem PesanTiket sudah berjalan dengan mudah dan efektif?	✓			
5.	Sistem PesanTiket sudah memberikan informasi yang sesuai?	✓			

Pekanbaru, 30 Juni 2021

RIAN ALWINDO

Scanned by TapScanner

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN
USER ACCEPTANCE TESTING

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI E-TICKETING
TOUR AND TRAVEL

(Studi Kasus : PT. Annanta Setuju Group)

Berikut ini form pengujian *User Acceptance Test* (UAT) Rancang bangun sistem informasi *E-Ticketing tour and travel*. Silahkan beri tanda Centang (✓) pada table dibawah ini yang terdiri dari 4 nilai jawaban atas setiap pertanyaan. "SS" untuk nilai Sangat Setuju, "S" untuk nilai Setuju dan "KS" untuk Kurang Setuju serta "TS" untuk Tidak Setuju dengan pernyataan dibawah ini:

No	Pernyataan	SS	S	KS	TS
1.	Apakah Sistem pesantiket dapat memudahkan dalam pemesanan tiket travel?		✓		
2.	Apakah menu-menu pada Sistem dapat mempermudah pengguna ?		✓		
3.	Sistem PesanTiket dapat membantu memenuhi kebutuhan informasi pengguna?		✓		
4.	Sistem PesanTiket sudah berjalan dengan mudah dan efektif?		✓		
5.	Sistem PesanTiket sudah memberikan informasi yang sesuai?			✓	

Pekanbaru, 06 Juni 2021

Scanned by TapScanner

UIN SUSKA RIAU



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Rolly Fahdial, penulis lahir di Medan, pada tanggal 26 Oktober 1996 anak dari pasangan Bapak (Alm) Asrillana dan Dartis, merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Pada tahun 2002 penulis melanjutkan pendidikan di SD Negeri 001 Tanjung Baru, Kecamatan Tanjung Baru, Kabupaten Tanah Datar dan menamatkan pendidikan pada tahun 2008. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 001 Salimpaung dan menamatkan pendidikan pada tahun 2011. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMKN 2 Kota Payakumbuh dan menamatkan pendidikan pada tahun 2014. Pada tahun 2014 penulis melanjutkan pendidikan Strata Satu (S1) di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada Fakultas *Sains* dan Teknologi tepatnya pada program studi Sistem Informasi dan menamatkan pendidikan pada Tahun 2019.

Dengan penelitian tugas akhir berjudul “Rancang Bangun Sistem Inrfomasi *E-Ticketing Tour and Travel* Pada PT. Annanta Setuju Group”. Jalin komunikasi dengan penulis di e-mail: rollyfahdial24@gmail.com.